The Peach Festival

The Peach Festival

Mentre il villaggio dorme, l'orologio batte la mezzanotte e tenui barlumi compaiono sulle strade fino a quel momento deserte. D'un tratto, appare un mercato etereo assieme a mercanti e clienti spettrali pronti a fare affari. Il Festival delle pesche è cominciato! Tra i preziosi oggetti in vendita trovi oro, gemme, foglie di tè, spezie, porcellane antiche e le incredibili pesche dell'immortalità. Queste pesche sono un dono della madre terra, crescono una volta ogni tremila anni e pertanto sono ampiamente bramate da coloro che partecipano al festival.

Peach Festival è liberamente ispirato alla famosa opera letteraria "Il viaggio in Occidente", uno dei grandi classici della letteratura cinese, pubblicato nel sedicesimo secolo. Questo è un gioco veloce ambientato in un mondo fantastico in cui tutti i giocatori usano lo stesso lancio di dadi per prendere decisioni. Il loro obiettivo è posizionare numeri crescenti all'interno delle colonne dei prodotti per accumulare punti e creare soddisfacenti reazioni a catena. Con tanti modi diversi per ottenere punti, il mercante che avrà più successo sarà il vincitore!

Componenti

1 blocco di Tabelloni del mercato

24 carte Richiesta

5 matite

5 dadi dei prodotti

Preparazione

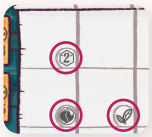
1. Consegna a ogni giocatore un Tabellone del mercato e 1 matita da tenere di fronte a sé.
2. Mescola tutte le carte Richiesta e crea un mazzo da posizionare coperto al centro del tavolo. Distribuisci 2 carte a ogni giocatore. I giocatori scelgono poi 1 carta da tenere scoperta nella propria area e posizionano l'altra in fondo al mazzo.
3. Ogni giocatore deve trovare i 2 piccoli simboli dei prodotti nell'angolo in alto a destra della carta Richiesta che ha scelto e scrivere uno "0" sul proprio Tabellone del mercato nel riquadro più in alto per ognuno di quei prodotti indicati.
4. Posiziona 2 carte Richiesta scoperte al centro del tavolo affinché tutti i giocatori le possano vedere. Queste sono considerate come carte Richiesta comuni.
5. Ogni giocatore deve scrivere il proprio nome nell'area preposta nell'angolo in alto a destra del proprio Tabellone del mercato.
6. Posiziona 5 dadi dei prodotti alla portata di tutti i giocatori.

Panoramica del Tabellone del mercato

Ogni giocatore ha lo stesso Tabellone del mercato di fronte a sé, e dovrà scrivervi sopra durante ogni round della partita.

Prodotti - I giocatori riempiranno queste colonne con dei numeri dall'alto verso il basso, seguendo le due regole fondamentali a pagina 4.

Ricompense della colonna - Ogni volta che i giocatori scrivono un "3" e/o scrivono sullo spazio di una cassa, contrassegneranno la cima di quella colonna e potrebbero ottenere una ricompensa della colonna. Questo è spiegato a pagina 7.



Ricompense del mercato - Man mano che i giocatori riempiono le loro colonne dei prodotti, possono ottenere le svariate ricompense del mercato mostrate. Questo è spiegato a pagina 8.

Percorso della modalità giocatore singolo - Questo viene utilizzato solo quando si gioca in modalità giocatore singolo, ed è spiegato a pagina 9.

Pesche - I giocatori possono mangiare le pesche per ottenere vantaggi in gioco, e ogni pesca non mangiata vale 1 punto vittoria al termine della partita. I giocatori possono ottenere nuove pesche durante la partita riempiendo gli spazi vuoti più in alto a sinistra. Questo è spiegato nel dettaglio a pagina 7.

Moltiplicatori di punteggio - I giocatori otterranno punti al termine della partita utilizzando questi moltiplicatori di punteggio dei prodotti. Questo è spiegato a pagina 9.

Mercanti - I giocatori possono ingaggiare questi mercanti per ottenere sia pesche che 2 punti vittoria ciascuno.

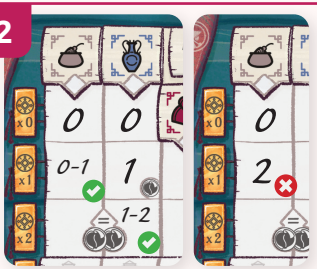
Richieste completate - Al termine della partita, i giocatori riempiranno una casella in questa sezione per ogni carta Richiesta che hanno soddisfatto, e otterranno 10 punti vittoria per ognuna.

Regole fondamentali

1

Il primo numero che si scrive in una colonna deve essere uno 0.

2



Ogni numero successivo deve essere uguale o superiore di 1 rispetto al numero precedente di quella colonna.

Carte Richiesta

Le carte Richiesta mostrano obiettivi specifici che ogni giocatore deve cercare di raggiungere durante la partita. Durante la preparazione del gioco, ci sono sempre 2 carte Richiesta comuni al centro del tavolo, e i giocatori ottengono le loro carte Richiesta sia durante la preparazione che tramite le ricompense della colonna.

Ogni carta Richiesta mostra due righe di icone che illustrano una condizione da soddisfare per portare a termine la richiesta. La riga in alto si usa nelle partite multigiocatore, mentre quella in basso nelle partite giocate in modalità giocatore singolo.
Alla fine di questo regolamento c'è un glossario che spiega tutte le condizioni delle carte Richiesta.

Le icone dei prodotti nell'angolo in alto a destra servono solo durante la preparazione e mostrano i prodotti con i quali il giocatore inizia quando sceglie quella carta. Il numero nell'angolo in basso a destra è l'identificatore unico della carta e serve sia come riferimento che come metodo per gestire l'ordine del turno in caso di pareggio.

Gioco

Il gioco si sviluppa attraverso svariati round, ognuno dei quali include 3 passaggi da svolgere in ordine. Tutti i giocatori svolgono ogni passaggio simultaneamente prima di passare a quello successivo.

Struttura del round

1. **Lancio dei dadi** - Tutti i dadi vengono lanciati da ogni giocatore.
2. **Azioni dei giocatori** - Tutti i giocatori scelgono simultaneamente se prendere i prodotti dei dadi o una pesca.
3. **Controlli per terminare la partita** - Se la condizione di fine partita non viene soddisfatta, comincia un nuovo round dal 1° passaggio.

Lancio dei dadi

Un giocatore lancia 5 dadi dei prodotti al centro del tavolo e posiziona i risultati affinché tutti gli altri giocatori li possano vedere.

Azioni dei giocatori

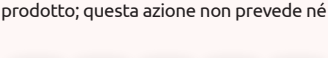
Dopo aver lanciato i dadi, tutti i giocatori devono scegliere simultaneamente se **prendere i prodotti** o **prendere una pesca**.

Prendere i prodotti

Sui dadi ci sono 6 diversi tipi di prodotti, e la quantità di ognuno che può essere presa varia da un round all'altro.

Tutti i giocatori devono svolgere i seguenti passaggi simultaneamente.

1. Selezionare un tipo di prodotto e contare quante facce dei dadi mostrano quell'icona. I giocatori **possono** selezionare un prodotto anche se ci sono 0 facce dei dadi che mostrano la sua icona. Più giocatori possono selezionare lo stesso prodotto; questa azione non prevede né vantaggi né penalità.



Esempio: con questo lancio, i giocatori devono scegliere tra le seguenti opzioni: 3 foglie di tè, 1 rotolo di seta, 1 spezia, 0 gemme, 0 oro o 0 porcellane.

2. Opzionalmente, decidere se mangiare **una** pesca per modificare la selezione. Per farlo, bisogna barrare uno spazio che contiene una pesca nella zona in basso a sinistra del tabellone.
   Le pesche grigie non sono disponibili finché il giocatore non le avrà riempite; vedere l'azione Prendere una pesca per maggiori dettagli. I giocatori cominciano la partita con 2 pesche sbloccate e possono ottenerne altre tramite azioni e ricompense.
   Dopo aver mangiato una pesca, il giocatore ottiene uno dei seguenti effetti:
   - **Manipolazione** - Aumenta o riduci di 1 la quantità del prodotto che hai selezionato. La quantità può essere ridotta fino a 0.
   - **Impressione** - Seleziona un secondo prodotto dal tiro attuale, diverso dal prodotto che avevi scelto nel 1° passaggio. Entrambi i prodotti verranno usati nel 3° passaggio.
   - **Baratto** - Cambia il tipo di prodotto selezionato senza modificarne il numero. I giocatori **non** ne aumentano la quantità, anche se in quel lancio ci sono altri dadi del tipo di prodotto barattato. Nessun dado viene modificato, quindi questo influisce solo sul giocatore che ha mangiato la pesca per ricevere il bonus.
3. Finché la selezione soddisfa le due regole fondamentali (spiegate a pagina 4), il giocatore scriverà la quantità **esatta** del prodotto selezionato nel riquadro vuoto più in alto della relativa colonna.
   Anche dopo aver usato l'effetto di una pesca, è necessario rispettare le due regole fondamentali per scrivere i numeri sul Tabellone del mercato.
4. Ottenere potenzialmente ricompense della colonna e/o del mercato sia a seconda delle icone bonus nella casella in cui il giocatore ha scritto nel proprio Tabellone del mercato, sia a seconda del numero che ha scritto. Le ricompense della colonna sono spiegate a pagina 7, mentre le ricompense del mercato a pagina 8.

Prendere una pesca

Il giocatore può ignorare il risultato dei dadi e prendere invece 1 pesca, e lo fa riempiendo lo spazio della pesca vuoto più in alto a sinistra nella sua scorta. Se il giocatore non ha più spazi delle pesche vuoti, allora non ottiene niente. Se lo spazio della pesca appena riempito soddisfa una di queste condizioni, allora il giocatore ottiene i seguenti vantaggi:

- **È vicino a uno spazio della pesca grigio sulla stessa riga** - Riempi anche lo spazio della pesca grigio come bonus. Se in una riga ci sono più spazi delle pesche grigi, riempili tutti.
- **È l'ultimo spazio della pesca di una riga** - Ottieni il bonus mostrato sulla destra di quella riga. Puoi scrivere un numero qualsiasi (se mostra l'icona ❄), o un 2 nello spazio vuoto più in alto di una colonna dei prodotti. È necessario seguire le due regole fondamentali.

Ricompense della colonna

Ogni volta che un giocatore scrive un "3" in un riquadro e/o un numero nel riquadro in basso di una colonna che mostra l'icona di una cassa, **deve** immediatamente contrassegnare la casella in cima a quella colonna. Poi può ottenere una delle due seguenti ricompense della colonna:

- Barra 1, 2 o 3 pesche riempite per pescare lo stesso numero di carte Richiesta dal mazzo. Scegli 1 di queste carte e posizionala scoperta di fronte a te, poi posiziona le altre in fondo al mazzo. Nel caso raro in cui più giocatori desiderino pescare carte ma non ce ne sono abbastanza nel mazzo, i giocatori possono eseguire questa azione in ordine crescente in base al numero identificativo sull'ultima carta Richiesta che hanno pescato.
- Ingaggia il mercante più a sinistra non contrassegnato, contrassegnando la sua icona. Il giocatore ottiene immediatamente la quantità di pesche indicata sul mercante contrassegnato. Questa ricompensa può essere scelta solo un massimo di 3 volte per partita.

Se un giocatore non può ottenere nessuna ricompensa (perché non ha pesche, perché il mazzo è vuoto, o perché ha già ingaggiato tutti e 3 i mercanti), allora non ne ottiene nessuna ma deve comunque contrassegnare la casella della ricompensa della colonna.

I giocatori possono ottenere 1 sola ricompensa della colonna per turno, anche se durante lo stesso turno sono state riempite più caselle della colonna.

Ricompense del mercato

Qui sotto sono elencate le icone delle ricompense del mercato insieme a una spiegazione di cosa fanno quando vengono attivate. **Tutti** i vantaggi delle ricompense devono rispettare le due regole fondamentali. Alcune ricompense consentono ai giocatori di riempire nuovi riquadri e, se questi presentano anche ricompense del mercato, il giocatore riceve anche quelle ricompense.

Le ricompense possono essere ottenute in qualsiasi ordine.

Ottieni 1 pesca quando scrivi un numero qualsiasi in questo riquadro.

Ottieni 2 pesche se i numeri nei riquadri immediatamente a destra e a sinistra sono identici.

Lancia 1 dado dei prodotti e scrivi un qualsiasi numero valido all'interno del riquadro vuoto più in alto nella colonna corrispondente al risultato del dado. Assicurati di lanciare il dado dopo che tutti i giocatori hanno completato la propria azione in questo round. Se il dado dei prodotti lanciato non ha riquadri vuoti nella sua colonna, puoi scegliere la faccia del dado che preferisci prima di scrivere un numero.

Scrivi il numero mostrato nel riquadro più in alto di una qualsiasi colonna in cui questo numero è valido.

Scrivi un qualsiasi numero valido all'interno del riquadro vuoto più in alto nella colonna delle spezie.

Scrivi un qualsiasi numero valido all'interno del riquadro vuoto più in alto nella colonna delle foglie di tè.

Il Festival delle lanterne ha luogo nella riga che mostra queste icone. Non c'è una ricompensa immediata per aver riempito un riquadro del Festival delle lanterne, ma durante la determinazione del punteggio a fine partita, i numeri scritti in questi riquadri varranno 4 volte il loro valore in punti.

Controlli per terminare la partita

La partita termina immediatamente dopo aver completato un round dove almeno un giocatore ha contrassegnato almeno 5 delle sue caselle delle ricompense della colonna. Se questo non si è verificato alla fine di un round, allora ha inizio un nuovo round a partire dal passaggio del lancio dei dadi.

Punteggio finale

Al termine della partita, i giocatori devono determinare il punteggio finale svolgendo le seguenti azioni sui loro Tabelloni del mercato:

1. Sommare tutti i numeri nella riga del Festival delle lanterne e poi moltiplicare questo numero per 4. Scrivere il risultato nello spazio fornito a destra di quella riga.
2. Per ogni colonna dei prodotti, trovare il numero scritto nel riquadro più vicino o sopra all'icona della cassa in basso. Poi moltiplicare questo numero per il moltiplicatore a sinistra della griglia dei prodotti che corrisponde alla riga di quel numero. Scrivere questo numero nello spazio fornito sotto a ciascuna colonna. Sommare i numeri di queste colonne e scrivere il risultato nello spazio fornito a destra della riga in basso.
3. Per ogni carta Richiesta soddisfatta, contrassegnare una casella nell'area corrispondente nella parte in basso a destra del Tabellone del mercato. Una carta viene soddisfatta in base alla condizione mostrata e, in caso di pareggio, tutti i giocatori in parità potranno dire di aver soddisfatto quella carta.
   I giocatori possono soddisfare le proprie carte Richiesta così come le 2 carte Richiesta comuni al centro del tavolo. Può essere soddisfatto un massimo di 8 carte Richiesta. Moltiplicare poi il numero di carte Richiesta soddisfatte per 10 e scrivere il risultato nello spazio fornito a destra di questa area.
4. Contare il numero dei mercanti ingaggiati e moltiplicare questo numero per 2. Scrivere il risultato nello spazio fornito a destra di questa area.
5. Contare il numero di pesche riempite non mangiate nelle proprie scorte e scrivere questo numero nello spazio fornito vicino alla parte in basso a destra del Tabellone del mercato.
6. Sommare i numeri risultanti dai passaggi dall'1 al 5 e scrivere il risultato nello spazio fornito nell'angolo in basso a destra del Tabellone del mercato. Questo è il punteggio finale di ciascun giocatore!

Il giocatore con il punteggio finale più alto vince la partita. In caso di pareggio, vincono tutti i giocatori in parità.

Modalità giocatore singolo

Segui le procedure di preparazione della modalità multigiocatore senza modifiche.

Livelli di difficoltà

Ogni partita in solitaria si svolge attraverso un numero specifico di round. Prima del primo round, devi decidere a quale livello di difficoltà vuoi giocare:

- Facile (verde) - 17 round.
- Medio (arancione) - 15 round.
- Difficile (rosso) - 13 round.

Partita in modalità giocatore singolo

La partita in modalità giocatore singolo viene giocata seguendo le regole della modalità multigiocatore con le seguenti modifiche:

Tracciamento dei round

Prima di lanciare i dadi in ogni round, contrassegna il cerchio vuoto più in alto nel tracciatore di turni che si trova nella parte sinistra del Tabellone del mercato. Se questo cerchio mostra una ricompensa del mercato, allora ottieni subito quella ricompensa.

Durante il primo round della partita, contrassegna il cerchio che mostra il colore associato al livello di difficoltà che hai scelto.

Ricompense della colonna per giocatore singolo

Quando si gioca in modalità giocatore singolo, entrambe le opzioni di ricompensa della colonna subiscono modifiche.
Ogni volta che contrassegni la casella di una ricompensa della colonna, scegli una di queste due opzioni di ricompensa:

- Mangia 2 pesche per prendere poi una delle 2 carte Richiesta comuni e posizionala con le altre carte Richiesta che hai preso. Scarta l'altra carta Richiesta comune e poi pesca 2 nuove carte dal mazzo, che ora sono considerate entrambe come carte Richiesta comuni.
- Ingaggia il mercante più a sinistra non contrassegnato, contrassegnando la sua icona. Ottieni immediatamente la quantità di pesche indicata sul mercante contrassegnato. Devi poi rimuovere entrambe le carte Richiesta comuni attuali e riporle nella scatola. Poi pesca 2 carte dal mazzo e posizionale scoperte; queste sono considerate come carte Richiesta comuni. Questa ricompensa può essere scelta solo un massimo di 3 volte per partita.

Controlli per terminare la partita

Se il cerchio nel tracciatore di turni più in basso non è stato riempito, procedi al prossimo round contrassegnando il cerchio vuoto più in alto sul tracciatore di turni e lanciando i dadi.
Se il cerchio nel tracciatore di turni più in basso è stato riempito, allora la partita termina immediatamente, e devi determinare il punteggio finale.

Punteggio finale

Segui tutte le regole di determinazione del punteggio finale della modalità multigiocatore con queste sole due eccezioni:

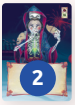
- **Non** controlli se hai soddisfatto una delle carte Richiesta comuni. Solo le carte che hai preso sono idonee per determinare il punteggio finale.
- Usa solo la riga inferiore di icone delle condizioni su ogni carta Richiesta.

Annota il tuo livello di difficoltà e il punteggio finale. Cerca di superare il tuo punteggio precedente ogni volta che giochi in modalità giocatore singolo!

Glossario delle carte Richiesta

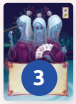
Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle spezie con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire almeno 7 riquadri delle spezie.



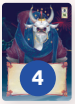
Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle porcellane con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire almeno 7 riquadri delle porcellane.



Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri dei rotoli di seta con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire tutti i riquadri dei rotoli di seta.

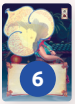


Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle foglie di tè con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire tutti i riquadri delle foglie di tè.

Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle gemme con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire tutti i riquadri delle gemme, e nella colonna delle gemme deve esserci scritto un "3".

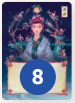


Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri dell'oro con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire tutti i riquadri dell'oro, e nella colonna dell'oro deve esserci scritto un "3".

Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle spezie e dell'oro con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire almeno 12 riquadri delle colonne delle spezie e dell'oro.



Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri dei rotoli di seta e delle porcellane con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire almeno 12 riquadri delle colonne dei rotoli di seta e delle porcellane.

Multigiocatore: Riempi la maggior parte dei riquadri delle foglie di tè e delle gemme con numeri qualsiasi.

Giocatore singolo: Devi riempire almeno 12 riquadri delle colonne delle foglie di tè e delle gemme.

Multigiocatore: Abbi il minor numero possibile di punti nella riga del Festival delle lanterne.

Giocatore singolo: Ottieni 32 punti o meno nella riga del Festival delle lanterne.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di pesche non mangiate.

Giocatore singolo: Abbi almeno 7 pesche non mangiate.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di pesche mangiate.

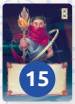
Giocatore singolo: Mangia almeno 18 pesche.

Multigiocatore: Abbi il maggior gruppo di riquadri adiacenti con il numero "1" scritto al loro interno. Questo gruppo potrebbe coinvolgere più colonne.

Giocatore singolo: Abbi almeno 5 riquadri adiacenti con il numero "1" scritto al loro interno. Questo gruppo potrebbe coinvolgere più colonne.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di riquadri con il numero "0" scritto al loro interno.

Giocatore singolo: Abbi almeno 8 riquadri con il numero "0" scritto al loro interno.



Multigiocatore: Abbi il maggior numero di righe con numeri in tutti i loro riquadri.

Giocatore singolo: Abbi almeno 5 righe con numeri in tutti i loro riquadri.

Alcune righe hanno più riquadri di altre, e tutte le righe vengono prese in considerazione per questa richiesta.

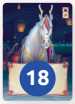
Multigiocatore: Abbi la sequenza perfetta più lunga di riquadri adiacenti.

Una sequenza perfetta comincia con un riquadro contenente un numero qualsiasi e procede con un riquadro adiacente (si possono considerare anche le altre colonne) contenente il numero esattamente superiore. Non si può usare lo stesso riquadro più di una volta in una sequenza.

Giocatore singolo: Abbi una sequenza perfetta di almeno 5 riquadri.

Multigiocatore: Abbi il maggior gruppo di riquadri adiacenti con il numero "2" scritto al loro interno in una sola riga.

Giocatore singolo: Abbi almeno 5 riquadri adiacenti con il numero "2" scritto al loro interno in una sola riga.

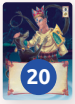


Multigiocatore: Abbi il minor numero di riquadri vuoti all'interno delle colonne dei prodotti.

Giocatore singolo: Abbi 12 riquadri vuoti o meno all'interno delle colonne dei prodotti.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di riquadri riempiti con l'icona della cassa.

Giocatore singolo: Riempi almeno 2 riquadri con l'icona della cassa.



Multigiocatore: Abbi il maggior numero possibile di punti nella riga del Festival delle lanterne.

Giocatore singolo: Ottieni 36 punti o più nella riga del Festival delle lanterne.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di mercanti ingaggiati.

Giocatore singolo: Ingaggia almeno 2 mercanti.

Multigiocatore: Abbi il maggior numero di punti totali ottenuti dalle colonne dei prodotti.

Giocatore singolo: Ottieni almeno 120 punti da tutte le colonne dei prodotti.

Multigiocatore: Totalizza il punteggio più alto da una sola colonna dei prodotti.

Giocatore singolo: Abbi almeno una colonna dei prodotti il cui punteggio è esattamente 21 o 28.

Multigiocatore: Abbi il numero più alto scritto in un riquadro qualsiasi.

Giocatore singolo: Abbi almeno un "4" scritto in un riquadro qualsiasi.

Riconoscimenti

Autori: Francesco Testini e Dario Massarenti
Direzione artistica e illustrazioni: Paolo Voto
Editore: ThunderGryph Games
Project manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game editor: Pierpaolo Paoletti
Revisione del testo: Jonathan Cox
Correzione delle regole: Cristina Aguirre Bisi
Traduzione: Wabbit Translations
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali:
Cristina Bisi e Luis González

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º
41011 - Siviglia, Spagna
www.thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games.
Tutti i diritti sono riservati.